

Vol 5 No 2, June 2021, pp 145 - 154

Available at:

<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>

## Penggunaan Media Ular Tangga Tematik (ULGATIK) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas IIA SDN 1 Landungsari

Ida Cholifah\*

SDN 1 Landungsari, Kabupaten Malang, Indonesia

[Idacholifah4@gmail.com](mailto:Idacholifah4@gmail.com)\*

**Abstract:** *The learning outcomes of class IIA students were many below of KKM. When studying of the theme 6, only 3 students scored above the KKM and who have sufficient attention to thematic. The aims of this study were to improve student learning outcomes and activities by using the thematic snake and ladder media. The results in the first cycle, score PPKN 76%, score Indonesian 70%, score mathematics 53%, score PJOK 72%, SBDP 62%. The students' activities of Cycle were consisting of listening to the teacher's explanation 42%, playing snakes and ladders 59%, answering questions 45%. In the second cycle, PPKN 86%, the Indonesian language 83%, math 89%, PJOK 82%, SBDP 84%. In the Cycle II consisted of listening to the teacher's explanation 77%, playing snakes and ladders 93%, answering questions 78%. To sum up, the use of the thematic snake and ladder media can improve student learning outcomes and activities.*

**Key Words:** *thematic snake ladder; learning outcomes; student activities*

**Abstrak:** Hasil belajar siswa kelas IIA banyak yang dibawah KKM. Saat mempelajari tema 6, siswa yang mendapat nilai diatas KKM hanya 3 orang. Berdasarkan observasi yang dilakukan, diketahui perhatian siswa pada pelajaran tematik belum maksimal, hanya 3 siswa yang memiliki perhatian cukup terhadap pelajaran tematik. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dengan penggunaan media ular tangga tematik. Hasil penelitian pada siklus I, nilai PPKN 76%, nilai Bahasa Indonesia 70%, nilai matematika 53%, nilai PJOK 72%, nilai SBDP 62%. Aktivitas siswa siklus I, terdiri dari mendengarkan penjelasan guru 42%, melakukan permainan ular tangga 59%, menjawab pertanyaan 45%. Pada siklus II, nilai PPKN 86%, nilai Bahasa Indonesia 83%, nilai matematika 89%, nilai PJOK 82%, nilai SBDP 84%. Aktivitas siswa siklus II, terdiri dari mendengarkan penjelasan guru 77%, melakukan permainan ular tangga 93%, menjawab pertanyaan 78%. Kesimpulannya bahwa penggunaan media ular tangga tematik dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

**Kata kunci:** ular tangga tematik; hasil belajar; aktivitas siswa

### Pendahuluan

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Menurut (Hamdalah, 2013) menjelaskan bahwa anak-anak memiliki sifat jenuh dan bosan sehingga guru perlu menyiapkan alat peraga yang dapat memancing minat anak untuk belajar. Pada penelitian ini, digunakan alat peraga yang berupa media ular tangga dengan alas dan dadu dengan ukuran besar agar siswa tidak bosan dan bisa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. (Made & Wulanyani, 2013) menjelaskan bahwa bermain merupakan proses dinamis yang tidak menghambat

<https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5720>

anak dalam belajar, sebaliknya justru menunjang proses belajar anak. Penelitian ini juga mengutamakan permainan karena subjek yang diteliti kelas II, yang termasuk kelas kecil dan masih membutuhkan dunia bermain di sekolah. Bermain juga merupakan sebagai salah satu cara untuk mengajak anak belajar dan anak tidak mudah capek dan jenuh. Beragam media dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswanya. Ada media yang mudah diperoleh dengan biayanya murah dan ada yang sulit pembuatannya dengan biaya yang mahal. Menurut (T. L. Dewi et al., 2017) bahwa penggunaan media di sekolah harus mudah diperoleh serta harganya terjangkau. Penelitian ini menggunakan media ular tangga karena pembuatannya cukup mudah, dikemas praktis.

Pada saat penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Menurut (Malalina, 2017) bahwa keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran tergantung dari cara menyajikan materi, media yang digunakan dan metode yang dipakai oleh guru. Hasil penelitian Malalina adalah penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari luas segitiga. Sedangkan penggunaan media ular tangga di kelas IIA SDN 1 Landungsari dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, dapat diketahui bahwa 3 orang yang mendapat nilai diatas KKM dan hanya 3 orang siswa yang memiliki perhatian cukup terhadap pelajaran tematik. Keaktifan siswa mengikuti pembelajaran sangat kurang. Siswa juga tidak semangat dalam menjawab pertanyaan dari guru. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ular tangga tematik. Dengan adanya media ular tangga tematik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran tematik.

Permainan merupakan kebutuhan yang cukup penting bagi anak. Siswa kelas IIA membutuhkan aktivitas bermain karena mereka masih termasuk kelas kecil. Menurut (A. . I. R. Dewi et al., 2016) menjelaskan bahwa dalam bermain anak akan menerima banyak rangsangan yang dapat membuat senang sehingga cepat menambah pengetahuan mereka. Jadi bermain sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Susilawati, 2017), yaitu penggunaan media permainan ular tangga pada siswa kelas III SD. Penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 111/1 Muara Bulian. Sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas IIA di SDN 1 Landungsari. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas IIA SDN 1 Landungsari.

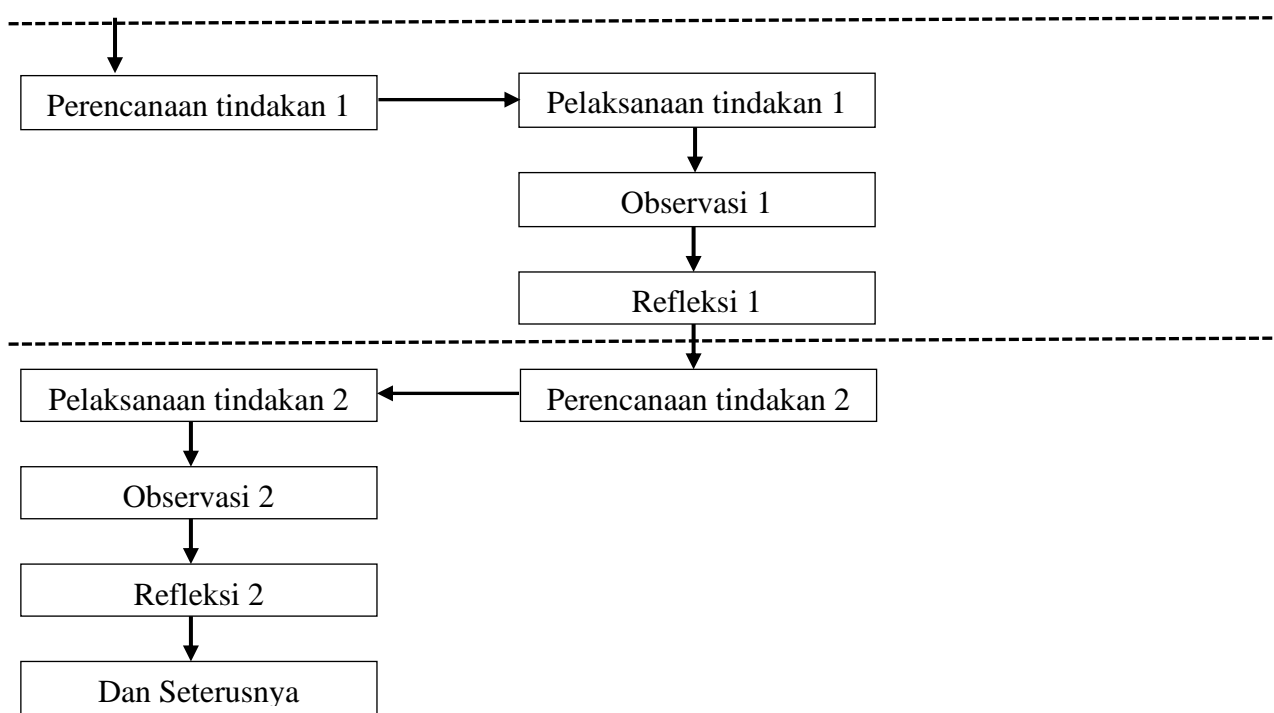
## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki suatu keadaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan tertentu. Pemberian

alternatif solusi yang diberikan dalam penelitian ini adalah penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas IIA di SDN 1 Landungsari.

Menurut (Diana, 2012), menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang bersifat reflektif. Tujuan dari diadakan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh siswa. Dalam penelitian ini terdapat dua siklus. Satu siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Perbaikan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas harus disesuaikan dengan masalah pembelajaran yang dihadapi oleh siswa di kelas.

Penelitian tindakan kelas (PTK) digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis meliputi aspek perencanaan, tindakan, observasi, refleksi yang merupakan langkah berurutan dalam satu siklus yang akan berhubungan dengan siklus berikutnya. Aspek perencanaan bisa disiapkan dengan matang agar pelaksanaan penelitian tindakan dapat berjalan dengan baik. Tindakan dan observasi juga dilakukan dengan baik agar hasil yang diperoleh bisa maksimal. Observasi dilakukan melalui pengamatan pembelajaran secara langsung kepada siswa di kelas oleh peneliti dibantu dengan rekan sejawat. Tahapan refleksi juga harus diperhatikan karena dalam proses ini terdapat evaluasi dan pemberian alternatif solusi. Menurut (Chabib et al., 2017) menjelaskan bahwa kegiatan bermain dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga mereka dapat mencoba hal-hal yang baru. Permainan ular tangga memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, menurut (Khoir et al., 2017) penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan eksplorasi siswa karena siswa yang menjadi bidaknya langsung. Pada penelitian ini juga digunakan media ular tangga dengan alas dan dadu yang menarik serta ukuran yang besar. Apabila siswa yang menjadi bidaknya langsung, maka akan didapatkan keuntungan yaitu siswa menjadi lebih aktif karena merasakan langsung saat naik tangga dan turun di gambar ekor ular. Pengalaman tersebut membuat siswa lebih semangat belajar, dapat menghilangkan rasa jenuh, bosan, lelah saat mengikuti pembelajaran di kelas. Alur tindakan yang digunakan dalam penelitian ini seperti pada skema di bawah berikut:



Penelitian dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan terhadap subjek penelitian di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Landungsari di Jalan Tirta Rahayu No. 72 Landungsari. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil, yaitu pada bulan Oktober 2018 sampai Nopember 2018. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas 3 SDN 1 Landungsari dengan jumlah 35 yang terdiri 18 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Instrumen dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Prosedur penelitian yang dilakukan adalah terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Langkah-langkah yang dilakukan setiap siklus terdiri dari 4 tahap, antara lain perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tahap perencanaan terdiri dari menyusun RPP, menentukan media, menyiapkan lembar evaluasi. Tahap tindakan yaitu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga tematik. Tahap observasi terdiri dari pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa di kelas, pengamatan hasil belajar siswa melalui nilai siswa. Pelaksanaan observasi dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh rekan guru sejawat. Tahap refleksi terdiri dari pemberian penilaian terhadap penggunaan media ular tangga dan membantu memberikan alternatif solusi untuk mengatasi kendala di kelas.

Persentase keberhasilan tindakan terhadap peningkatan aktivitas siswa dan motivasi siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ keberhasilan} = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Dari hasil persentase tersebut kemudian digolongkan menjadi tingkatan kategori aktivitas siswa klasikal sebagai berikut:

Persentase 81-100	= sangat baik
Persentase 61-80	= baik
Persentase 41-60	= cukup
Persentase 21-40	= kurang
Persentase 0-20	= sangat kurang

## Hasil dan Pembahasan

Pengamatan dan penilaian hasil belajar siswa terdiri dari lima pelajaran, yaitu PPKN, Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, SBPD. Siswa diharapkan hadir penuh dalam pembelajaran serta tidak boleh datang terlambat ke sekolah. (Yumarlin, 2013) menjelaskan bahwa permainan yang didesain dengan baik mampu mengembangkan keterampilan siswa. Pada penelitian ini, siswa diajak untuk meningkatkan kemampuan belajar dan sikap disiplin mereka melalui permainan ular tangga. Keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran juga penting. Perhatian dari siswa dalam mengikuti pembelajaran juga sangat dibutuhkan.

Menurut (Febryna Widowati, 2014) menjelaskan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada tema hiburan. Pada penelitian ini hasil belajar siswa pada tema 7 kebersamaan mengalami

peningkatan. Siswa bisa menjadi lebih fokus pada pelajaran saat menggunakan media ular tangga di kelas.

Media yang baik adalah mudah diperoleh dari lingkungan sekitar dan bermanfaat untuk siswa. Salah satu fungsi media yaitu memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Selain itu, siswa juga bisa menggunakan media sebagai sarana meningkatkan kerjasama dengan teman untuk menjawab pertanyaan dari guru. Menurut (Ningtyas, 2014) menjelaskan bahwa siswa harus belajar bekerjasama untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Jadi siswa bisa lebih aktif dalam diskusi kelompok maupun diskusi di kelas. Berikut ini tabel peningkatan hasil belajar siswa.

**Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

Nilai	Jumlah Skor		Skor Maksimal	Persentase	
	Siklus I	Siklus II		Siklus I	Siklus II
PPKn	1745	1980	2300	76%	86%
Bhs. Indonesia	1610	1900	2300	70%	83%
Matematika	1215	2040	2300	53%	89%
PJOK	1655	1880	2300	72%	82%
SBDP	1405	1940	2300	62%	84%

Tabel 1 menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siklus II lebih tinggi dibandingkan siklus I. Nilai matematika meningkat dari 53% (cukup) menjadi 89% (sangat baik). Banyak siswa yang semangat belajar matematika, sehingga nilai siswa menjadi lebih bagus. Nilai PPKn mengalami peningkatan dari 76% (baik) menjadi 86% (sangat baik). Nilai Bahasa Indonesia meningkat dari 70% (baik) menjadi 83% (sangat baik). Nilai PJOK dari 72% (baik) menjadi 82% (sangat baik). SBDP dari 62% (baik) menjadi 84% (sangat baik).

Menurut (Baiquni, 2016) bahwa media ular tangga menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika. Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar berhitung dengan menggunakan media ular tangga. Pada penelitian ini menunjukkan nilai matematika siswa kelas IIA mengalami peningkatan yaitu dari 53% menjadi 89%. Siswa yang sebelumnya takut dan malas belajar matematika menjadi semangat dan rajin belajar matematika dengan media ular tangga. Berikut ini tabel perbandingan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II:

**Tabel 2 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

Aspek yang Dinilai		Persentase	
		Siklus I	Siklus II
A	1	78 %	9 %
	2	17 %	52 %
	3	5 %	39 %
B	1	43 %	4 %
	2	35 %	3 %
	3	22 %	83 %
C	1	70 %	13 %
	2	26 %	39 %
	3	4 %	48 %

## Keterangan:

A	Mendengarkan penjelasan guru:	1	Tidak memperhatikan sama sekali
		2	Memperhatikan sambil bermain
		3	Memperhatikan penjelasan guru dengan baik
B	Melakukan permainan ular tangga:	1	Tidak bermain ular tangga
		2	Bermain sambil bercanda
		3	Bermain sambil belajar
C	Menjawab pertanyaan guru:	1	Tidak menjawab pertanyaan
		2	Menjawab pertanyaan tidak serius
		3	Menjawab pertanyaan dengan baik

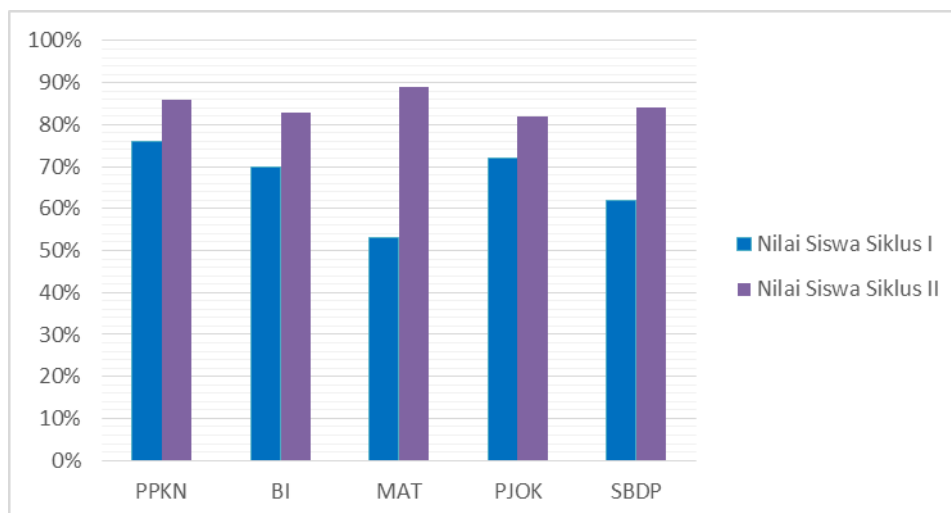
Tabel 2 menunjukkan bahwa aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Aspek mendengarkan penjelasan guru yang paling banyak tinggi skor 2 yaitu dari 17% (sangat kurang) menjadi 52% (cukup). Siswa yang ramai atau tidak memperhatikan penjelasan guru menjadi berkurang karena siswa menjadi lebih fokus mendengarkan penjelasan guru dengan media ular tangga. Aspek melakukan permainan ular tangga mengalami kenaikan yang sangat tinggi pada skor 3 yaitu dari 22% (kurang) menjadi 83% (sangat baik). Siswa menjadi semangat belajar karena senang menggunakan media ular tangga. Aspek menjawab pertanyaan dari guru juga mengalami kenaikan pada skor 3 yaitu dari 4% (sangat kurang) menjadi 48% (cukup). Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan dari guru karena mudah memahami materi pelajaran sehingga mampu menjawab pertanyaan dari guru.

Menurut (Sudarmanto, Joko Pamungkas, 2015) menjelaskan manfaat permainan ular tangga untuk menambah kosakata dan meningkatkan interaksi siswa dalam berkomunikasi. Manfaat permainan ular tangga dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa menjawab pertanyaan guru meningkat dari 45% menjadi 78%. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru karena tertarik dan semangat belajar menggunakan media ular tangga.

Permainan ular tangga mampu meningkatkan keaktifan siswa dan membuat panca indera siswa menjadi lebih peka. Tingkat konsentrasi siswa menjadi meningkat karena senang belajar menggunakan media ular tangga. Menurut penjelasan dari (Indriasih, 2015) bahwa adanya visualisasi yang menyenangkan dapat mengaktifkan semua indera siswa sehingga stimulasi yang diberikan oleh guru dapat masuk dengan mudah. Selain itu, siswa lebih cepat memahami dan mengerti penjelasan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

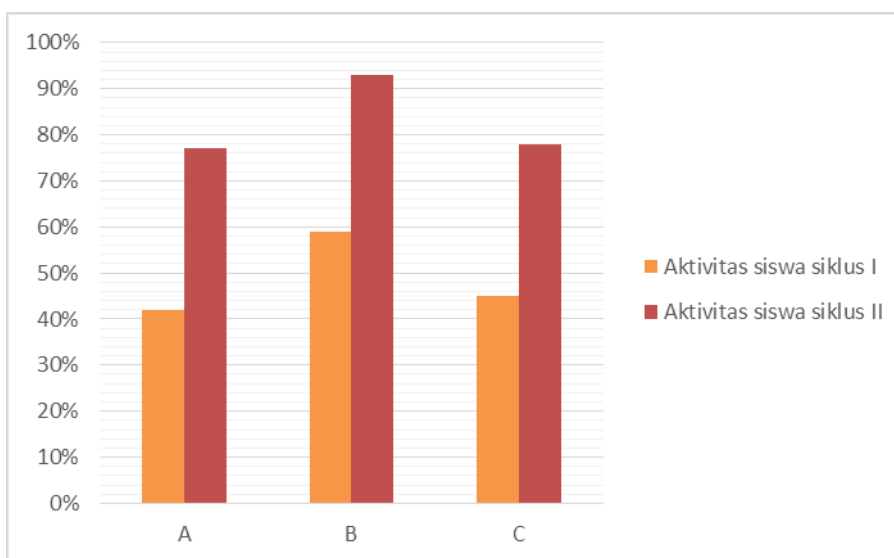
Berdasarkan hasil pengamatan terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan pada tiap kegiatan pembelajaran selama tahap pelaksanaan kedua siklus tindakan, serta analisis terhadap data yang dikumpulkan, persentase keberhasilan tindakan menunjukkan adanya peningkatan. Beberapa tindakan perbaikan hasil refleksi siklus I terbukti efektif

meningkatkan hasil belajar siswa . Berikut ini grafik peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran di kelas.



**Grafik 1 Perbandingan Frekuensi Hasil Belajar Siswa pada Kegiatan Pembelajaran Siklus I dan II**

Grafik 1 menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siklus II lebih tinggi dibandingkan siklus I. Nilai matematika meningkat dari 53% menjadi 89%. Banyak siswa yang semangat belajar, sehingga nilai siswa menjadi lebih bagus. Nilai PJOK dan SBDP juga mengalami peningkatan karena siswa senang belajar menggunakan media ular tangga.



**Grafik 2 Perbandingan Frekuensi Aktivitas Siswa pada Kegiatan Pembelajaran Siklus I dan II**

Keterangan:

A = Mendengarkan penjelasan guru

B = Melakukan permainan ular tangga

C = Menjawab pertanyaan guru

Grafik 2 menunjukkan bahwa persentase masing-masing aspek penilaian dalam aktivitas siswa pada waktu kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan. Masing-masing aspek, yaitu mendengarkan penjelasan guru dari 42% menjadi 77%, melakukan permainan ular tangga dari 59% menjadi 93%, menjawab pertanyaan guru dari 45% menjadi 78%.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bermacam-macam temuan dalam tiap siklusnya yaitu: Temuan penelitian pada siklus I, adalah: 1) Siswa belum memahami tentang tugas yang diberikan oleh guru, 2) Beberapa siswa 1) Siswa belum memahami tentang penggunaan media ular tangga tematik, 2) Beberapa siswa ada yang ramai di kelas dan mengganggu teman yang sedang mendengarkan penjelasan guru, 3) Masih banyak siswa yang datang terlambat masuk kelas, 4) Beberapa siswa ada yang kurang serius saat disuruh mengerjakan tugas dari guru, 5) Ada siswa yang mengobrol sendiri dengan temannya saat guru menerangkan pelajaran. Temuan data tambahan penelitian pada siklus II, yaitu 1) Siswa menjadi semangat belajar di kelas karena ada media ular tangga tematik, 2) Siswa disiplin mengumpulkan tugas, 3) Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan semangat.

Temuan data tambahan penelitian pada siklus II, yaitu 1) Siswa menjadi semangat belajar di kelas karena ada media ular tangga tematik, 2) Siswa disiplin mengumpulkan tugas, 3) Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan semangat. Pembahasannya yaitu: 1. Siswa belum memahami tentang penggunaan media ular tangga tematik. 2. Beberapa siswa ramai di kelas dan mengganggu teman yang sedang mendengarkan penjelasan guru. 3. Masih banyak siswa yang datang terlambat masuk kelas. 4. Ada siswa yang mengobrol dengan temannya saat guru menerangkan pelajaran. 5. Siswa menjadi semangat belajar di kelas dengan media ular tangga tematik. 6. Siswa disiplin mengumpulkan tugas tepat waktu. Siswa lebih semangat karena bisa belajar dengan media ular tangga. Siswa bisa berinteraksi dengan temannya melalui permainan ular tangga tematik. 7. Siswa berani berpendapat dan menjawab pertanyaan dari guru dengan semangat. Siswa semangat menjawab pertanyaan dari guru. Siswa lebih percaya diri. Siswa mampu mempertahankan pendapatnya dengan baik. Media ular tangga tematik menjadi salah satu pendukung belajar siswa di kelas karena siswa bisa belajar dengan menyenangkan, lebih mudah memahami materi, lebih rileks dalam menjawab pertanyaan dari guru.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di kelas 2 SDN 1 Landungsari dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan media ular tangga tematik dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Adapun sarannya yaitu: diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian sejenis dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran menggunakan media ular tangga dengan subjek penelitian yang berbeda.

Ucapan terimakasih pada pihak yang telah berjasa dalam penelitian ini kepada Pengawas SD, Kepala sekolah SDN 1 Landungsari, guru-guru SDN 1 Landungsari, rekan-rekan



guru dari kecamatan Dau, keluarga tercinta dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

### Daftar Rujukan

- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 193–203.
- Chabib, M., Tri Djatmika, E., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910–918.
- Dewi, A. . I. R., Putra, D. K. N. S., & Wirya, I. N. (2016). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok a. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2).
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100. <https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>
- Diana. (2012). Efektifitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak ADHD. *Universitas Negeri Padang*, 1(3), 134–142.
- Febryna Widowati. (2014). ular tangga. *Jpgsd*, 02(01), 1–10.
- Hamdalah, A. (2013). Efektivitas media cerita bergambar dan ular tangga dalam pendidikan kesehatan gigi dan mulut siswa SDN 2 Patrang Kabupaten Jember. *Jurnal Promkes*, 1(2), 118–123. <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/jupromkesa4369c10e3full.pdf>
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137. <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>
- Khoir, A., Yudiernawati, A., & Maemunah, N. (2017). Nursing News Volume 2, Nomor 2, 2017 1. *Nursing News*, 2(1), 81–87. <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fikes/article/view/450/368>
- Made, N., & Wulanyani, S. (2013). Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga. *JURNAL PSIKOLOGI*, 40(2), 181–192. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6976>
- Malalina. (2017). Media Ular Tangga Segitiga Pada Materi Luas Dan Keliling Segitiga. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 35–40. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.18>
- Ningtyas, D. P. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 247–256. <http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/75>
- Sudarmanto, Joko Pamungkas, A. W. A. (2015). Peningkatan Kosakata Benda Melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B di TK Pertiwi Tamanagung Muntilan. *Jurnal*

*Pendidikan Anak*, 1(2), 146–153. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i2.3023>

Susilawati. (2017). Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Ips Kelas Iii Pada Pembelajaran Ips Kelas Iii. *Pgsd Universitas Jambi*.

Yumarlin, M. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75–84. <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.pdf>